

NASKAH PUBLIKASI  
KARYA DESAIN

**REDESAIN RUANG PAMER LANTAI DASAR  
MUSEUM NASIONAL SEJARAH ALAM INDONESIA  
BOGOR**



**PERANCANGAN**

**Ananda Jati Wardhani**  
NIM 141 1951 023

PROGRAM STUDI S1 DESAIN INTERIOR  
FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2019

NASKAH PUBLIKASI KARYA DESAIN

**REDESAIN RUANG PAMER LANTAI DASAR**  
**MUSEUM NASIONAL SEJARAH ALAM INDONESIA**  
**BOGOR**

Ananda Jati Wardhani  
anandajw96@gmail.com

**ABSTRACT**

*Museum as an education center in collecting various histories and sciences makes it very important to be visited by people, especially by children as young generation that has a potential to create an innovation. As the largest natural history museum in Indonesia, Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (MUNASAIN) is supposed to have places and facilities that fulfill visitor's needs for a pleasant recreational public space. Therefore, MUNASAIN's interior design of gallery uses the Exploratorium concept which aims to invite people to explore about biodiversity and its uses in daily life. Creating a different atmosphere from other natural history museums by applying a theme about Ethnobotany. Making it become an interactive and communicative museum, and also in hoping it could inspire people to create a scientific innovation in the future.*

**Keywords :** *Museum, Ethnobotany, Exploratorium.*

**ABSTRAK**

Museum sebagai pusat edukasi dalam menyimpan berbagai sejarah dan ilmu pengetahuan menjadikannya sangat penting untuk dikunjungi oleh masyarakat, khususnya oleh anak-anak sebagai generasi yang memiliki potensi dalam menciptakan suatu inovasi. Sebagai museum sejarah dan ilmu pengetahuan alam terbesar di Indonesia, Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (MUNASAIN) sudah seharusnya memiliki tempat dan fasilitas yang memenuhi kebutuhan pengunjung akan tempat rekreasi yang menyenangkan. Oleh karena itu, perancangan interior ruang pameran MUNASAIN menggunakan konsep Eksploratorium yang bertujuan mengajak masyarakat untuk mengeksplorasi keanekaragaman hayati serta pemanfaatannya dalam kehidupan sehari-hari. Menciptakan suasana berbeda dari museum sejarah alam yang lain dengan menerapkan tema yang berkaitan dengan etnobotani. Menjadikannya sebagai museum yang interaktif dan komunikatif, berharap serta dapat menginspirasi masyarakat untuk menciptakan inovasi ilmiah di masa mendatang.

**Kata kunci:** Museum, Etnobotani, Eksploratorium

## I. PENDAHULUAN

Rendahnya motivasi masyarakat untuk berkunjung ke museum merupakan permasalahan utama kebanyakan museum di Indonesia sebab museum masih ada yang dinilai kuno dan membosankan. Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI) berupaya mengubah paradigma “museum yang kuno” menjadi “museum yang interaktif, edukatif, dan komunikatif” dengan menghadirkan Museum Nasional Sejarah Alam Indonesia (MUNASAIN). MUNASAIN merupakan pengembangan dari Museum Etnobotani Indonesia (MEI) sebagai model revitalisasi museum di Indonesia.

Museum yang berada dalam bangunan *Herbarium Bogoriense* ini memiliki lima lantai untuk menyimpan berbagai koleksi botani, zoologi, geologi, sejarah alam, spesimen herbarium yang berasal dari seluruh nusantara, dan juga koleksi etnobotani. Lantai dasar MUNASAIN memuat ruang pameran dari MEI sebelumnya dan akan menjadi ruang pameran tetap koleksi etnobotani. Sebab masih memiliki desain yang lama maka interior pada ruang pameran lantai dasar dirasa kurang interaktif dan komunikatif. Display yang hanya dapat dilihat akan membosankan dan tak cukup menarik masyarakat untuk lebih mengeksplorasi koleksi museum. Hal tersebut membuat museum ini kurang memiliki poin yang disyaratkan oleh LIPI.

Maka dari itu, penulis tertarik untuk membantu menyelesaikan permasalahan yang ada di ruang pameran lantai dasar MUNASAIN. Sudah seharusnya ruang pameran di lantai dasar MUNASAIN juga memiliki fasilitas yang memenuhi kebutuhan pengunjung akan tempat rekreasi yang menyenangkan dalam sebuah museum yang interaktif, edukatif, dan komunikatif. MUNASAIN sepatutnya dikemas dengan mengedepankan keunikan secara seimbang antara fungsi / media pendidikan dan hiburan sehingga mampu menarik minat masyarakat terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi. Pada akhirnya, MUNASAIN diharapkan menginspirasi masyarakat khususnya generasi muda untuk eksplorasi inovasi ilmiah dalam upaya mengubah potensi / keunikan yang dimiliki Indonesia menjadi kenyataan yang bisa dibanggakan serta memicu kemajuan kehidupan bangsa dan negara.

Adapun permasalahan desain yang disimpulkan dari analisis data lapangan dan literatur adalah sebagai berikut:

- a. MUNASAIN membutuhkan perancangan ulang area display koleksi etnobotani yang melimpah secara lebih komunikatif dan edukatif guna menarik pengunjung untuk lebih mengeksplorasi koleksi museum
- b. MUNASAIN membutuhkan perbaikan pola sirkulasi dengan elemen wayfinding agar pengunjung terarah dalam menikmati alur perjalanan museum

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 1. Tinjauan Pustaka Umum

ICOM (*International Council of Museums*) mendefinisikan museum sebagai berikut:

*“A museum is a non-profit making, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment”* (UNESCO, *Museum*; <http://uis.unesco.org/en/glossary-term/museum>; 15 April 2018)

atau

“Museum adalah lembaga permanen dan nirlaba dalam melayani masyarakat dan pengembangannya, terbuka untuk umum, yang memperoleh/ mengakuisisi, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan kemanusiaan dan lingkungan, baik yang berwujud maupun tidak berwujud, untuk tujuan pendidikan, pengkajian, dan hiburan”.

Sedangkan berdasarkan Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum, museum dimaknai sebagai “lembaga, tempat penyimpanan, perawatan, pengamanan, dan pemanfaatan benda-benda bukti materiil hasil budaya manusia serta alam dan lingkungannya guna menunjang upaya

perlindungan dan pelestarian kekayaan budaya bangsa”. Selanjutnya, pengertian museum tersebut diperbarui dan menjadi lebih sederhana melalui PP Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, yaitu “Museum adalah lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, dan mengomunikasikannya kepada masyarakat.

## 2. Tinjauan Khusus

### a. Etnobotani

Definisi paling sederhana dari etnobotani adalah dari kata etnobotani itu sendiri, etno (masyarakat) dan botani (ilmu pengetahuan mengenai tumbuhan). Esensinya, etnobotani adalah studi mengenai bagaimana budaya masyarakat daerah tertentu memanfaatkan tumbuhan dalam lingkungan lokal mereka. Hal ini dapat meliputi makanan, obat-obatan, perburuan, perlindungan / rumah, dan pada banyak budaya meliputi upacara keagamaan (Young, 2007: 4). Pemanfaatan tumbuhan oleh manusia bukanlah hal yang baru. Kehidupan tumbuhan di bumi sudah ada sejak ribuan juta tahun lalu, jauh sebelum adanya manusia. Banyak ilmuwan percaya bahwa tumbuhan menciptakan atmosfer bumi menjadi yang dapat dihuni oleh manusia dan hewan dengan mengubah karbon dioksida menjadi oksigen (Young, 2007: 8).

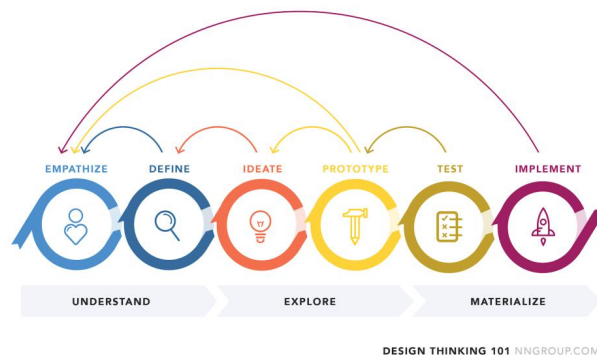
### b. Kearifan lokal

Pengetahuan asli (kearifan lokal) adalah tradisi verbal yang disebarkan oleh masyarakat pribumi. Masyarakat pribumi selalu memiliki hubungan yang signifikan dengan ekosistem dimana mereka tinggal. Ekosistem mereka sangat penting bagi keberlangsungan hidup mereka, menyediakan rangkaian tanaman untuk makanan, tempat berlindung, dan peralatan. Tanaman-tanaman tersebut juga menyediakan berbagai sumber obat-obatan dan ritual keagamaan yang terikat dengan kebudayaan asal mereka. Sebagaimana ekosistem menyediakan berbagai macam hasil untuk masyarakat pribumi, mereka pada gilirannya sebagai pelayan melayani lingkungan mereka

dan melakukannya untuk generasi berikutnya. Kesadaran dan kemampuan masyarakat adat untuk menciptakan praktis dan produk keselamatan hidup dari lingkungan mereka. Itu merujuk pada hubungan timbal balik yang dekat antara lingkungan dan aspek budaya mereka. (Young, 2007: 8-9).

### III. METODE PERANCANGAN

Perancangan ini menggunakan metode Design Thinking, yaitu suatu pendekatan yang berorientasi pada pengguna dengan mengedepankan pemecahan masalah yang dihadapi pengguna yang mengarah pada ide-ide kreatif. Proses desain menggunakan metode Design Thinking memiliki enam tahap, yang sebagaimana dijelaskan sebagai berikut:



Gb. 1 Proses Desain  
(Sarah Gibbons, [www.nngroup.com](http://www.nngroup.com), 2016)

#### 1. *Empathize* (Berempati)

Empati dilakukan untuk memahami pengguna dalam melakukan berbagai hal dan alasannya, kebutuhan fisik dan emosional mereka, bagaimana caranya mereka berpikir tentang dunia, dan apa yang berarti bagi mereka. Metode berempati dilakukan dengan cara pengamatan terhadap aktivitas pengunjung, aktivitas pegawai museum, pengamatan terhadap interior museum, fasilitas yang sudah ada, dan pengamatan terhadap benda koleksi MUNASAIN. Selain itu melakukan wawancara dengan pihak terkait serta mengumpulkan data kontekstual (arsitektur, sejarah, sosial).

## 2. *Define* (Menetapkan)

Proses Interpretasi diawali dengan membuat narasi berdasarkan data yang diperoleh dari tahap Empati. Semua hasil penelitian, observasi, wawancara, data kontekstual maupun data literatur yang didapat digabungkan kemudian amati letak permasalahan yang ada pada obyek perancangan. Lalu mulai menyoroti peluang untuk inovasi dalam menentukan kebutuhan pengguna setelah menyatakan permasalahan.

## 3. *Ideate* (Ide-ide)

Proses desain yang berkonsentrasi pada penggagasan ide, menyusun berbagai solusi yang mungkin dapat diambil oleh desainer dengan jelas berdasarkan permasalahan yang ditemukan sebelumnya lalu menemukan berbagai ide. Metode pencarian ide dan pengembangan desain dilakukan dengan cara brainstorming ide tanpa batas, membuat mood board, sketsa desain dan mengembangkannya. Desain yang terpilih akan terus dikembangkan untuk menjadikan solusi permasalahan perancangan museum.

## 4. *Prototype* (Prototipe)

Prototype menjadi proses pembuatan representasi nyata untuk subset dari ide-ide yang didapat dari proses Ideate. Pada fase ini membuat skematik desain berupa alternatif desain, kemudian alternatif desain yang didapat dikumpulkan untuk dipilih dan ditimbang baik buruknya dengan membuat tabel perbandingan. Kemudian membuat prototipe untuk desain yang terpilih. Prototipe tersebut dapat berupa gambar visual 3D, mock-up, maupun maket studi.

## 5. *Test* (Pengujian)

Melakukan pengujian hasil prototipe kepada pengguna untuk berkembang menjadi solusi terbaik dengan cara mengevaluasi dan menilainya. Prototipe yang telah dibuat dipresentasikan pada pengguna atau pada sekelompok orang untuk mendapat umpan balik dari mereka mengenai desain yang dirancang, menggunakan perspektif mereka untuk

terus mengembangkan desain yang dirancang dan menyempurnakan desain yang memenuhi kebutuhan pengguna.

#### 6. *Implement (Implementasi)*

Tahap terakhir ini memastikan bahwa solusi desainer terwujud dan memuaskan pengguna. Implementasi dilakukan dengan membuat gambar kerja desain akhir perancangan.

### IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

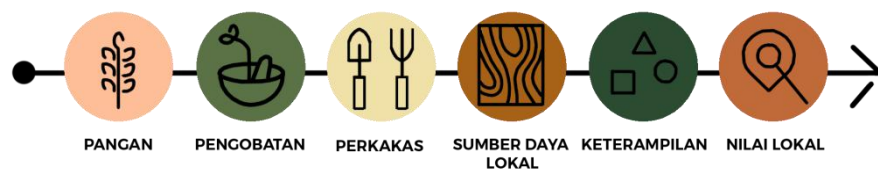
Solusi desain yang dihasilkan melalui proses ideasi terhadap permasalahan pada ruang pameran lantai dasar dijabarkan sebagai berikut:

1. Optimalisasi penyajian dan penataan koleksi pameran yang melimpah secara lebih komunikatif dan edukatif guna menarik pengunjung untuk lebih mengeksplorasi koleksi museum

#### a. Penyajian koleksi

Benda koleksi Etnobotani sebanyak + 7188 buah disajikan secara tematik sebagai upaya memudahkan pengunjung dalam memahami isi pameran. Tema pameran dibentuk berdasarkan bentuk kearifan lokal di Indonesia yang menghasilkan enam zona pameran dengan tema keterampilan lokal, nilai lokal, pengobatan, makanan, perkakas, dan sumber daya lokal.

#### b. Garis cerita



Gb. 2 Garis Cerita  
(Sumber: Penulis, 2018)

#### c. Konsep Perancangan

Ruang pameran lantai dasar MUNASAIN akan dirancang tak hanya untuk menyimpan dan memamerkan benda-benda sejarah, tetapi juga mengajak masyarakat menjelajahi pengalaman masa lalu mengenai kehidupan manusia dengan tetumbuhan. Hal



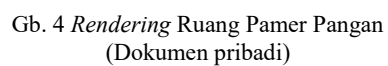
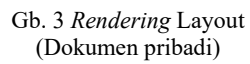
tersebut dicapai dengan mengganti serta menambah fitur interaktif berupa display pameran yang dapat dilihat, disentuh, maupun dicium. Penemuan dan penjelajahan artefak atau spesimen dapat lebih ditingkatkan dengan menyediakan informasi lengkap yang disampaikan melalui katalog / brosur cetak, layar interaktif, label dengan *QR code* (penyediaan data secara online ini dapat menginspirasi penemuan yang jauh dari pameran fisik yang sebenarnya), dan fitur *augmented reality*. Selain itu pula, menciptakan lab eksperimen untuk mengajak pengunjung (khususnya anak-anak sekolah) ikut serta dalam proses ilmiah menciptakan suatu karya melalui *workshop* terkait bidang etnobotani.

## 2. Perbaikan pola sirkulasi

Untuk memenuhi kebutuhan pengunjung sesuai karakter dan motivasi yang berbeda-beda, ruang pamer lantai dasar MUNASAIN menggunakan pola sirkulasi linear dengan pendekatan alur sirkulasi yang disarankan (*suggested circulation*). Meskipun alur perjalanan museum secara runtut mengikuti garis cerita (*storyline*) pameran, model sirkulasi ini mengupayakan agar pengunjung tidak merasa “terpaksa” untuk bergerak secara linear mengikuti alur cerita yang disusun, tetapi pengunjung dapat menentukan alur perjalanan serta tema pameran yang ingin dikunjungi sesuai minat dan motivasinya. Keberhasilan pendekatan ini bergantung pada kemampuan elemen ruang dalam mengarahkan pengunjung melalui jalur yang sudah disiapkan karena pengunjung masih diberi kesempatan untuk memilih jalur sesuai keinginannya (Dean, 1996).

Tema Inspirasi dalam Etnobotani diusung sebagai solusi desain berdasarkan latar belakang gedung dan konsep perancangan. Menghadirkan produk etnobotani dalam ruang secara kreatif. Beragam warna dan bentuk yang dinamis untuk menciptakan suasana ruang yang enjoyable. Penggunaan sumber daya lokal seperti kayu, rotan, dan bambu diharapkan dapat

Desain akhir dari penerapan konsep di atas adalah sebagai berikut:





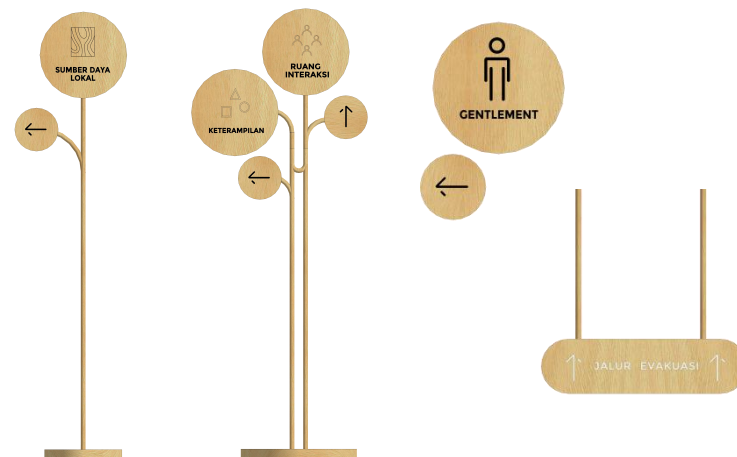
Gb. 6 Sketsa Ruang Pamer Keterampilan  
(Dokumen Pribadi)



Gb. 7 *Rendering* Ruang Interaksi  
(Dokumen Pribadi)



Gb. 8 *Rendering* Ruang Interaksi  
(Dokumen Pribadi)



Gb. 8 Elemen *Wayfinding*  
(Dokumen Pribadi)

## V. KESIMPULAN

Rendahnya motivasi masyarakat untuk berkunjung bisa jadi karena paradigma “Museum yang kuno dan membosankan” melekat dalam benak masyarakat. Lantai dasar MUNASAIN memuat ruang pameran dari Museum Etnobotani sebelumnya dan akan menjadi ruang pameran tetap koleksi etnobotani. MUNASAIN masih memiliki desain yang lama maka interior pada ruang pameran lantai dasar dirasa kurang interaktif dan komunikatif. Display yang hanya dapat dilihat akan membosankan dan tak cukup menarik masyarakat untuk lebih mengeksplorasi koleksi museum. Serta penerapan pola sirkulasi yang kurang tepat dan tanpa tanda petunjuk yang jelas hanya akan membuat pengunjung cepat lelah dan membingungkan.

Untuk desain ruang pameran yang lebih baik, maka MUNASAIN perlu meningkatkan kualitas pengalaman yang diperoleh pengunjung melalui perancangan interior yang nyaman bagi segala tipe pengunjung; display koleksi museum yang interaktif, komunikatif, dan edukatif; serta program museum yang menarik minat masyarakat umum. Penelusuran masalah hingga perancangan interior ruang pameran lantai dasar MUNASAIN dilakukan dengan metode Design Thinking. Perancangan menggunakan konsep Eksploratorium dengan tema terkait Etnobotani. Ruang dibangun dari elemen berbagai warna dan bentuk dinamis untuk menciptakan suasana yang ceria dan menyenangkan. Suasana yang hangat juga dibangun dengan

mengaplikasikan material alam seperti kayu, rotan, dan bambu yang dapat membangun kekaitan / komunikasi antara ruang dan penggunaanya. Ide solusi desain tersebut diharapkan dapat menginspirasi masyarakat khususnya generasi muda untuk lebih eksplorasi inovasi ilmiah dalam mengubah potensi menjadi kenyataan serta menyadarkan masyarakat untuk serta menjaga kelestarian keanekaragaman hayati di Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

Dean, David. 1996. *Museum Exhibition : Theory and Practice*. New York: Routledge.

Young, Kim J. 2017. *The Green World: Ethnobotany*. New York: Infobase Publishing

Pemerintah Indonesia. 1995. *Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 1995 tentang Pemeliharaan dan Pemanfaatan Benda Cagar Budaya di Museum*. Lembaran RI Tahun 1995 No. 19. Jakarta: Sekretariat Negara

Pemerintah Indonesia. 2015. *Peraturan Pemerintah No. 66 Tahun 2015 tentang Museum*. Lembaran RI Tahun 2015 No. 66. Jakarta: Sekretariat Negara

[www.nngroup.com/articles/design-thinking](http://www.nngroup.com/articles/design-thinking) (diakses penulis pada tanggal 5 April 2018, pukul 08.09 WIB)

[uis.unesco.org/en/glossary-term/museum](http://uis.unesco.org/en/glossary-term/museum) (diakses penulis tanggal 15 April 2018 pukul 7.50 WIB)